CABEÇA & CORAÇÃO

Um sistema de RPG genérico e leve baseado em LASERS & FEELINGS, por Jhon Harper. Um Remake de Michel N. Mena.

SET UP
Para jogar, você irá precisar de: pelo menos 1 dado de 6 lados (1d6). Lápis e borracha, além de papel para anotação e esse manual em papel ou PDF.

PERSONAGENS

1. Escolha um estilo para você: **Comum, Sofisticado, Natural, Assustador ou Meigo.**
2. Escolha um papel para você: **Atlético, Furtivo, Protetor, Intelectual, Socializador.**
3. Escolha um Número de 2 a 5.
4. De um nome ao seu personagem, sua personalidade e aparência, e por fim um background que o narrador aceite.

TESTE
Toda vez que você está prestes a realizar uma ação arriscada, role um dado: Se o teste for de CABEÇA (razão, intelecto, sobriedade, etc), você terá um sucesso se rolar um número menor ou igual que seu número escolhido. Se for um teste de CORAÇÃO (Capacidade física, instinto, emoção, etc) você rola um número igual ou acima do número escolhido. Se você tirar exatamente o numero escolhido, você recebe um ponto de sorte.

VANTAGEM
Se você realizar uma ação arriscada que combine com seu papel, estilo ou sirva para seu objetivo, você ganha VANTAGEM no teste, ou seja, você ganha uma chance adicional de ser bem sucedido nele. Um personagem também pode receber vantagem de acordo com a interpretação,

VITALIDADE
Um Personagem possui 5 pontos de vitalidade iniciais. Toda vez que um personagem sofre um golpe ou se fere de alguma forma, ele perde 1 ponto de vitalidade. Ao perder 5 pontos, ele é considerado desmaiado. Se todos os jogadores perderem todos seus pontos de vitalidade, os jogadores perdem e os personagens são considerados mortos. Um personagem ganha seus pontos de vitalidade após comer e dormir de forma suficiente, ou se conseguir alguma outra forma de recuperar seus ferimentos, como uma poção ou coisa similar.

NARRADOR

1. Decida o tempo da história: **Pré-história, Medieval, Moderna, Contemporânea** ou **Futurista**
2. Decida o local da história: **Cidades, Campo aberto, Alto mar, Altitudes, Subterrâneo**
3. Decida o objetivo do jogo: **Proteger um objetivo, Escoltar um objetivo, Derrotar um vilão, Pegar um objeto, Disputar por um objetivo**.
4. Crie um mapa e personagens secundários que irão sustentar a história
5. Introduza os jogadores ao seu mundo, colocando eles em uma cena em conjunto nos quais fique CLARO o objetivo deles.
6. Conduza o jogo até o fim ou até que todos os jogadores acabem morrendo.

LICENSA